

■ 6.2. Una máquina de contar historias. Complejidad y revolución del relato televisivo

Alberto Nahum García Martínez

U

“No penséis en términos de un principio y un final. Porque, al contrario que algunos entretenimientos con una trama guiada, no hay cierre en la vida real. En absoluto” (1.9.). Así se despide Creighton Bernette de sus alumnos hacia el final de la primera temporada de *Treme* (HBO, 2010-). Con aliento realista, fotocopiando “la vida real”, la serie creada por David Simon entona una balada armónica sobre la regeneración de Nueva Orleans gastando un ritmo lento, glacial, y un tono contemplativo que deja respirar los ambientes y sonar los instrumentos. En las antípodas se sitúa *Community* (NBC, 2009-), una sitcom disparatada, intertextual y repleta de guiños metaficcionales. En el episodio más celebrado de su tercera temporada, todos los personajes están reunidos en torno a una mesa para jugar al Yazhtee. Antes de tirar el dado para resolver quién abandona la partida, Abed Nadir advierte: “Solo para que lo sepas, Jeff, así estás creando seis líneas temporales diferentes” (3.4.).

Tanto en la escena que desvela la premisa del episodio “Remedial Chaos Theory” —seis variaciones sobre un mismo relato— como en el comentario sutilmente autorreferencial del trágico protagonista de *Treme* se condensa la evolución que el relato televisivo ha sufrido en la última década larga: sofisticado, innovador, complejo, de largo recorrido y destinado a un espectador educado narratológicamente. Desde esquinas complementarias —a veces enfrentadas—, propuestas como *Lost*, *The Wire*, *Mad Men*, *Arrested Development*, *24*, *The Good Wife* o *Fringe* han aupado la televisión anglosajona al Olimpo narrativo, convirtiéndola en un dispositivo privilegiado —una máquina perfecta— para contar historias. A lo largo de este ensayo analizaremos por qué.

0. El relato en el contexto de la edad dorada de la televisión

Durante la última década la ficción anglosajona ha alcanzado un esponjoso equilibrio entre arte e industria, entre productos que combinan la densidad –argumental, estética y hasta ética– con un sabor artesanal asequible para todo tipo de paladares. Gloria económica, respuesta masiva del público y un alto reconocimiento crítico emplatados como en las mejores recetas del Hollywood clásico. Un éxito que espolea a la ficción española, que evoluciona con paso lento pero decidido, como demuestran las apuestas progresivas de Canal Plus (*¿Qué fue de Jorge Sanz?*, *Crematorio*), la ambición visual de la productora Bambú (*Gran Hotel*, *Hispania*) o la compra de *Polseres vermelles* por parte de Steven Spielberg¹.

Entre las razones que explican el alzamiento actual de las series anglosajonas encontramos ingredientes industriales (ampliación de la competencia y la consiguiente necesidad de buscar imagen de marca a través de la producción propia), revoluciones en la distribución del contenido (packs de DVDs y descargas online que desgajan el visionado del ritmo colectivo y unidireccional impuesto por las cadenas) y la configuración de un relato complejo sin parangón en la cultura de masas. Este último aspecto centra la argumentación de este artículo, que dividiremos en tres partes. En la primera, pertrechados de elementos narratológicos y poéticos, definiremos el relato serial, desgranaremos sus formas principales y explicaremos por qué es el medio idóneo para historias prolongadas. En la segunda parte nos detendremos específicamente en las variaciones sobre el relato tradicional: universos alternativos, saltos temporales, coincidencia del tiempo de la narración con el tiempo real y demás piroetas que han convertido a la ficción televisiva en el soporte más audaz para contar historias. Para terminar, indagaremos brevemente en dos nuevas vías sobre las que evoluciona el último relato televisivo: las narrativas transmedia y el “efecto Reichenbach”.

¹ Cito ejemplos principalmente de series dramáticas españolas. Para conocer mejor la influencia de la sitcom anglosajona sobre la televisión peninsular, véase Grandío y Diego (2009).

1. El relato serial televisivo

Para enmarcar la especificidad del relato televisivo conviene anotar dos factores que lo singularizan frente a otros tipos de narración: la rigidez del formato y la posibilidad estructural del relato dilatado por entregas. A diferencia del cine y la literatura, la ficción televisiva cuenta con unas limitaciones institucionales muy estrictas que, aunque varíen de un país a otro, modulan y unifican los modos de contar. En Estados Unidos cualquier comedia dura 22 minutos y los dramas 43 (47 en algunos canales de cable básico como la AMC o FX). Ni un minuto más ni uno menos, puesto que el resto de la hora corresponde a pausas publicitarias, que sirven además para estructurar las tramas en los habituales 4 actos (Newman: 2006, 21). Tan solo el cable *premium* puede jugar con la longitud de los capítulos según lo que desee contar, aunque los márgenes de maniobra tampoco son amplísimos: un episodio de drama en la HBO oscila entre los 50-60 minutos. En España, una anomalía que resta potencia al relato, la estandarización anda por 70 minutos para el drama y 50 para la comedia. Además de la duración de cada episodio, el número de entregas por año –algo que últimamente se está cuestionando más– también está regulado: 22-24 episodios para las series en abierto y 10-13 para el cable². Esta rigidez institucional, al contrario de lo que pueda parecer, ha espoleado a los creadores a desarrollar nuevas fórmulas narrativas, exprimiendo su creatividad hasta límites insospechados para ganarse una y otra vez el interés del consumidor.

Junto a estas “limitaciones”, la otra gran diferencia con el resto de artes narrativas radica en la sistematización del relato expandido, algo que el cine solo aplica ocasionalmente: sagas como *Star Wars*, *El señor de los anillos* o *Harry Potter* en *longform* o los episodios de James Bond y algunos superhéroes recientes en un tono más autoconclusivo. La televisión permite, desde su propia naturaleza, un relato con la posibilidad de desenvolverse durante muchísimas horas, lo que además proporciona una densidad argumental inexplorada en las artes audiovisuales. Esto habilita al medio para bucear por territorios narratológicos que solo el cómic –y, quizá, ciertas vanguardias domesticadas– había rastrillado por su condición de producto de nicho.

1.1. Sherezade y las formas de la serialidad

Para evitar que le cortaran la cabeza, Sherezade inventó la serialidad en *Las mil y una noches* (Ros: 2011, 23-24). La ansiedad narrativa que distingue las teleficciones modernas –el “necesito-ver-otro”– entronca con ese relato a medio contar con el que la doncella aseguraba la atención del sultán y un día más de vida. Como ha es-

² En Gran Bretaña las series suelen ser más cortas; es raro la que supera los diez capítulos. Además, resulta relevante señalar la querencia de la televisión británica por el formato de la miniserie. Para conocer más sobre las peculiaridades del sistema de producción de la ficción televisiva británica, véase Arthurs (2010) y Dickason (2010).

tudiado Pérez, es posible rastrear una genealogía de la serialidad que, partiendo de mitos griegos y figuras bíblicas, arranque en el universo artúrico de Chrétien de Troyes, atraviese la Comedia del Arte y el drama shakespeareano y desemboque en el folletín decimonónico, esa literatura por entregas propia de una sociedad industrial y urbana (2011, 13-19). Ya entonces era posible encontrar las dos estructuras básicas del relato seriado: la historieta autoconclusiva (series) y la narrativa continua (*serial*). Es decir, Conan Doyle frente a Dickens, las aventuras de Arsenio Lupin contra *La comedia humana...* *CSI* versus *The Wire*, en definitiva.

Trasladado a la televisión, en el primer caso se parte de un equilibrio que se rompe al inicio de cada capítulo, de modo que la peripecia de los protagonistas consiste en restablecer el orden perdido: solucionar un enigma, encontrar un culpable, curar a un enfermo, ganar un juicio o aprender una lección. Cualquier andanza del héroe de Baker Street ofrece clausura de la misma forma que un capítulo de *House M.D.* (Fox, 2004-12). En consecuencia, en las series con relatos autoconclusivos “cada capítulo es relativamente independiente: los personajes, escenarios y relaciones se mantienen a lo largo de los episodios, pero las tramas [de cada capítulo] son independientes y apenas necesitan de un visionado consistente o un conocimiento de la historia diegética para comprender el relato” en sí mismo (Mittel: 2007, 163). Esto no implica que las series episódicas hagan tabla rasa de lo sucedido en el capítulo anterior y carezcan de memoria. Porque lo importante no es la memoria del personaje —que, aunque sea levísima, obviamente sí existe si se quiere asegurar la coherencia interna del texto—, sino la de los espectadores, que “no necesitan el recuerdo de episodios anteriores para entender y apreciar el actual capítulo” (Newman: 2006, 23).

Frente a esa estructura cíclica se opone el modelo dickensiano: lineal y acumulativo. Donde el episodio es una medida de longitud, nunca un reseteo. En televisión, tradicionalmente, esta narrativa continuada —con amplios arcos argumentales troceados en unos pocos capítulos— quedaba reservada para las miniseries y, desde una perspectiva más populachera, alcanzaba su culminación en las *soap operas* anglosajonas, potencialmente infinitas. Sin embargo, en los últimos quince años —sin desdeñar los avances pioneros de *Hill Street Blues* (NBC, 1981-87), *St. Elsewhere* (NBC, 1982-88) y *Twin Peaks* (ABC, 1990-91)— se ha ahondado en la “telenovelización” del *primetime* americano, desembocando en una forma narrativa mucho más enrevesada y desafiante para el consumidor exigente. “El relato serial —explica Mittel— ofrece líneas argumentales continuadas a través de múltiples episodios, con un mundo narrativo en desarrollo que reclama a los espectadores que vayan construyendo un universo ficcional global empleando la información obtenida durante todo el transcurso del visionado” (2007, 164). En definitiva, relatos con “habilidad para construir formas narrativas abiertas más que cerradas” con cada capítulo (Creeber, 2004, p. 4).

La realidad suele resultar más diversa que las etiquetas que empleamos para intentar ordenar y comprender el mundo. En la actualidad es casi imposible encontrar estas dos estructuras narrativas en toda su pureza —de-

jemos de lado el apéndice, minoritario, de las antologías³—. Hasta los procedimentales más episódicos cobijan conflictos transversales que avanzan levemente a lo largo de cada temporada o, incluso, de toda la serie: en *CSI Las Vegas* (CBS, 2000-), por ejemplo, Grissom se enfrenta a una sordera creciente y Warrick amontona problemas relacionados con su adicción al juego y que desembocarán en su muerte en la octava temporada. En *The Mentalist* (CBS, 2008-) asoma de vez en cuando el fantasma de John el Rojo, némesis traumática de Patrick Jane. Reflejos similares podemos encontrar en las franquicias de *Law & Order*, en *Without a Trace*, *Cold Case*, *Bones* y tantos otros procedimentales. No en vano, productos tan triunfantes como *House*, una propuesta de marcado contenido episódico, tenía en las relaciones con Cuddy y Wilson uno de los pivotes de su éxito, un frontón emocional donde chocaba la engorrosa y atormentada personalidad del protagonista. Durante las últimas temporadas, mientras los casos padecían un evidente cansancio narrativo, dicho triángulo afectivo —junto al irresistible aura que insuflaba Hugh Laurie— mantuvo a flote la serie.

En el otro extremo encontramos shows con un fuerte componente serial. *The Wire* (HBO, 2002-08) sería el summum: un relato anticlimático que trasciende el género policíaco para ubicarse en el retrato sociopolítico. La epopeya de Simon y Burns presenta un caso por temporada y un intento naturalista por reflejar la cotidianidad de la ciudad occidental contemporánea. Como si aspirara a ser una película de 60 horas troceada en episodios. Pues bien, hasta en una propuesta tan “novelística” es posible encontrar —más allá de la unidad narrativa y estética que supone cada capítulo— tramas que se ciñen a un solo capítulo (un ejemplo paradigmático de su primer año es la de Santangelo en “One Arrest”, el 1.7.). En resumen: lo habitual es que las series contemporáneas más ambiciosas desde el punto de vista artístico conjuguen la vertiente serial y la autoconclusiva, como analizaremos con más detalle a continuación.

1.2. La arquitectura del flexi-relato

Esta hibridación ha sido bautizada por Robin Nelson como “flexi-relato” y Jason Mittel la ha examinado bajo el cuño de “Complex-TV”. Ambos autores desmenuzan las arquitecturas narrativas predominantes en la serialidad contemporánea, sabiendo que algunas se escoran más hacia lo serial y otras hacia lo autoconclusivo. Así, el relato televisivo actual —si se nos permite la metáfora— se asemeja a una ronda ciclista: hay etapas (tempora-

³ Existe una tercera posibilidad narrativa propia de la televisión: la antología y su hija cómica, la viñeta o el sketch. A pesar de precedentes tan notables como *The Twilight Zone*, la antología resulta más inusual, en especial por las condiciones de producción que necesita. Aun así, una de las sorpresas de la última temporada —*Black Mirror*, la distopía imaginada por Charlie Brooker para el Channel 4 británico— ofrece una colección de tres historias independientes, unidas tan solo por cierto aroma temático. El caso de la viñeta, sin ser mayoritario, sí goza de mejor salud: algunas comedias de postín de los últimos años la han empleado con éxito (*Portlandia*, *Little Britain* o los *Muchachada Nui* y similares en España). En esta fórmula existe una débil continuidad narrativa que proviene de la reiteración de algunos personajes emblemáticos que protagonizan los sketches.

das) que, a su vez, tienen varias metas volantes y puertos de montaña (capítulos) en los que esprintar y obtener premio al esfuerzo puntual... sin perder de vista el triunfo final, tras discurrir varias etapas.

Con un aliento cercano a *The Wire* encontramos apuestas actuales que privilegian la historia de fondo y ostentan la temporada como principal unidad narrativa: *Mad Men*, *Breaking Bad*, *Game of Thrones*, *Treme*, *Boardwalk Empire*, *Homeland*, *The Walking Dead*, *Sons of Anarchy*, *Friday Night Lights*, *The Hour* o *Downton Abbey*. En todas ellas es posible detectar alguna trama autoconclusiva, pero su aspiración es novelística y su meta explícita desde el piloto es la del corredor de fondo.

Por el contrario, hay un puñado de series de primer nivel que, sin dejar de contar con fuertes conflictos seriales —a diferencia de *CSI*, *NCIS* y similares, donde son muy secundarios—, ceden peso a su vertiente autoconclusiva. Como explican Innocenti y Pescatore, “ahora las fórmulas narrativas pasan a través de un proceso de mutación e hibridación y muchas series [autoconclusivas] se ‘serializan’, acercando cada vez más su estructura a la del serial”. Este giro, continúan, provoca un tipo de relato donde “siempre hay una historia central que concluye en el episodio (la llamada *anthology plot*), pero también un marco que se prolonga durante más episodios (el conocido como *running plot*)”. Así “se añade un elemento de progresión temporal y de parcial apertura narrativa ausente en la fórmula tradicional” (2011, 34).

Quien llevó esta hibridación al límite fue *The Shield* (FX, 2002-08): las aventuras de Vic Mackey fascinan por su cuidada composición narrativa, quizá la muestra más depurada de autoconclusividad combinada con arcos argumentales dilatados. Los policías del distrito de Farmington se enfrentan a casos que duran un capítulo, a historias que recorren tres o cuatro episodios, a villanos de temporada y a un conflicto que se arrastra y enmaraña durante siete temporadas, desde la marca de Caín del explosivo piloto.

En la actualidad, esta mezcla de los dos ejes narrativos la practica *Dexter* (Showtime, 2006-), entre otras, que ahora languidece por agotamiento. El serial-killer de Showtime exhibe cadencia iterativa mediante dos elementos: en el ámbito del episodio, por las víctimas que el protagonista ha de ajusticiar cada día; en el nivel de la temporada, con el villano que refresca cada año la trama ofreciendo un nuevo arco argumental. *Southland* (NBC/USA Network, 2009-) también ha buscado la mezcolanza de estrategias narrativas, aportando una novedad. A los tradicionales dos o tres casos por semana y al puñado de líneas transversales que se despliegan *in extenso* cada temporada, hay que sumar las breves viñetas del día a día policial, apenas encontronazos con el crimen en una ciudad herida por el miedo e inundada de chalados. Como es lógico, los grandes conflictos de los protagonistas se dirimen en los largos arcos anuales, pero quedan convenientemente salpimentados por las otras dos estructuras narrativas presentes en la serie.

Entre el arsenal disponible, hay dos series actuales que destacan por su excelsa conjugación de *anthology* y

running plot: *Justified* (FX, 2010-) y *The Good Wife* (CBS, 2009-). La primera, una suerte de western-noir, exhibe cada semana —con pocas excepciones— un nuevo caso para la oficina del *marshall* Raylan Givens. Lo interesante es ver cómo los guionistas lo engrasan con la trama de fondo, haciendo que una y otra se retroalimenten. Los villanos se renuevan, hay personajes ocasionales que regresan y la mitología de Harlan —un ecosistema de trifulcas ancestrales, luchas paterno-filiales, redenciones imposibles, tensiones raciales y corrupción minera— va ejerciendo de pegamento narrativo para la trama en profundidad. *The Good Wife*, por su parte, es un drama judicial de la CBS. Su intachable composición narrativa intercala juicios de la semana (algunos brillantes, otros más normalitos, pero siempre con la oreja pegada a la actualidad informativa), disyuntivas que discurren en varios episodios (las intrigas dentro del bufete, el tira y afloja entre Alicia Florrick y Louis Canning) y una historia de fondo que, desde el piloto, sube al estrado amor, corrupción, traición, mentiras y poder.

Para completar las posibilidades del flexi-relato es necesario hacer referencia a un último grupo: productos en principio procedimentales que, conforme avanza la trama y se obtiene un volumen considerable de público fiel, adoptan progresivamente una mayor serialidad que permita ahondar en la mitología de la serie. *The X-Files* (Fox, 1993-02), por rescatar un emblema popular, apenas dedicaba tres capítulos de su primera temporada (entre ellos, el piloto) a ahondar en un supuesto complot del gobierno estadounidense relacionado con la abducción de la hermana de Mulder. Sin embargo, en tandas posteriores se reducían los monstruos-de-la-semana en favor de las teorías conspirativas. Algo similar ocurrió con *Supernatural* (The CW, 2005-), inicialmente una road-movie de terror y aventuras. Conforme avanzaba la trama, se ampliaban los capítulos dedicados a la lucha directa de los Winchester contra Lucifer y los jinetes del Apocalipsis, hasta el punto de que la quinta temporada (la última comandada por Eric Kripke) dedicaba más de la mitad de sus capítulos a ensanchar ese conflicto diabólico.

1.3. La herida del tiempo

Más adelante estudiaremos cómo *Lost*, *24*, *Heroes* o *Prison Break* privilegian lo serial sobre lo episódico, reclamando devoción de los espectadores, azuzando su compromiso narrativo con la promesa de resolver el enigma al final del camino. Sin embargo, como en los *shows* ya descritos al explicar el flexi-relato, el medio televisivo también ha sabido evolucionar hacia formas narrativas ajenas a la agitación por el acontecimiento, a la velocidad incesante de la peripecia. Una porción considerable de la mejor ficción televisiva contemporánea destaca por su narración a fuego lento, proponiendo un pacto diferente con el espectador, más comprometido en su atención y su intelecto. Series como *Mad Men* (AMC, 2007-), *The Killing* (AMC, 2011-12) o la hermética *Luck* (HBO, 2012) exhiben un relato donde el “cómo” se impone al “qué”, propuestas que cuecen sus tramas sin prisas, buscando el asomo de una mirada, la clave del gesto revelador, la violencia de un paisaje; propuestas que convierten “la acción en menos significativa que la reacción y la interacción” (Newman: 2006, 19). Así, la con-

templación se convierte, al mismo tiempo, en rasgo de estilo y en dispositivo narrativo. El espectador penetra en los tiempos muertos, en las esferas íntimas, configurando un relato naturalista, global, que aspira a capturar “las heridas del tiempo” en la vida de los personajes, según la feliz expresión de Xavier Pérez (2011, 27). Así lo resume Creeber: “Con su combinación de la estructura de un relato continuo dentro de un arco narrativo claramente definido, [el híbrido serie-serial] permite a la televisión explotar su tendencia hacia la ‘intimidad’ y la ‘continuidad’ incluso sin prescindir del poder y las posibilidades ofrecidas por su movimiento gradual y su progresión hacia el cierre narrativo y la conclusión” (2004, 9).

Por series como éstas se ha acuñado la etiqueta de novelas televisivas. La colmena de personajes, relaciones amorosas, alianzas políticas, linajes familiares y conflictos de todo tipo que existen en productos premium como *Deadwood* (HBO, 2004-07), *The Sopranos* (HBO, 1999-07) o *Game of Thrones* (HBO, 2011-) habrían sido impensables hace veinte años. Acordes con su ambición artística, estas series pueden llegar a desarrollar más de diez líneas argumentales por capítulo, exhibiendo un desbordante caudal narrativo que entronca con los referentes decimonónicos. Además, al disponer de más metraje para desarrollar las tramas —sin necesidad de gastar tiempo en la repetición de intrigas y motivos— se multiplican los conflictos y los dilemas, enriqueciendo la diversidad moral y política de las historias. “Una horquilla de entre 8 y 24 horas de tiempo en pantalla —explica Nelson— permite una narración más compleja y el desarrollo de los personajes en relación con las circunstancias. Puede, en pocas palabras, ocuparse de los cambios de destino y de las consecuencias de las acciones a lo largo del tiempo” (2007, 121).

Junto a la capacidad para profundizar en tramas, temas y personajes, la otra gran novedad narrativa de la serialidad atañe a la forma, como examinaremos en la segunda parte de este ensayo.

2. Los juegos con el relato

La ansiedad narrativa caracteriza a la ficción serial, como hemos apuntado. Siguiendo la estructura y las estrategias retóricas del folletín literario del XIX, numerosas ficciones catódicas exhiben historias entrelazadas para resultar adictivas: *cliffhangers* monumentales, golpes de efecto, personajes inesperados, trampas narrativas, novedades sin fin y giros imposibles. Uno de los mayores hallazgos de la ficción “made in USA” ha sido el de domesticar y popularizar el juego con el relato, elevando los experimentos narrativos a la expresión más sofisticada en la cultura popular contemporánea. La constante ebullición en las formas de contar ha generado un círculo virtuoso: los espectadores están cada vez más educados para enfrentarse a atrevidos puzzles. Pilotos recientes como los de *Revenge* (ABC, 2011-) o *The Event* (NBC, 2010-11) fueron criticados por “previsibles” a pesar de la desquiciada temporalidad que gastaban. Lo que antes sorprendía, ahora se enquistaba en mera fórmula, en pastoso *déjà vu*. Esta vitalidad espolea a los creadores que quieren arriesgar, puesto que cualquier propuesta narratológica que no supere la solidez del doble tirabuzón se considera rutina. Veamos una a una las rupturas más exitosas y osadas.

2.1. Yo soy nosotros: los multiversos

Uno de los mecanismos narrativos clásicos de la ciencia ficción y la fantasía es el de los universos paralelos. Una suerte de espejo deformado donde los sucesos en un segundo mundo posible (universo B) presentan variaciones sobre los hechos y personajes ya conocidos por el espectador en el universo A. En televisión, con permiso del incombustible *Dr. Who*, la muestra más depurada de este mecanismo la ofrece *Fringe* (Fox, 2008-), el envite más *sci-fi* del mago Abrams. Entre las premisas ocultas que percuten la historia, nos encontramos con que el científico protagonista (Walter Bishop), tras la muerte de su hijo Peter, se las ingenia para pasar al universo vecino y robar a “su” primogénito de allá. Así, libera una imprevista cadena de destrozos en el otro lado que, desde el piloto, también acarrea consecuencias en el universo A.

El mejor tramo de *Fringe* —desde el 2.15. hasta el 3.9.— desarrolla un arco argumental fuertemente serializado: una batalla de espejos y de espionaje entre los dos universos paralelos⁴, con el relato ejerciendo de bisagra entre los dos mundos. Los personajes de cada universo mantienen algunas características y deforman otras, lo que convierte el reflejo en una delicia de puzzle comparativo. La de-

⁴ Ello no obsta para que el capítulo más brillante de la serie (*White Tulip*, 2.18.) despliegue un fuerte contenido episódico. Aunque está ejemplarmente integrado en los acontecimientos del resto de ese arco argumental (Walter está intentando decirle a Peter que es un niño robado del universo paralelo), el pasatiempo narratológico que ofrece “*White Tulip*” resulta comprensible para cualquier espectador ocasional de *Fringe*.

riva de su cuarta temporada⁵ alerta de los problemas de esta estrategia narrativa: la confusión. Ante la necesidad de innovar para cumplir con las exigencias episódicas, los guionistas acaban encarando las propias reglas del juego de la narración que han creado, autodestruyendo sus premisas. Esta renegociación del pacto de lectura es una estrategia inflamable: produce una llamarada de ingenio muy atractivo en sus inicios pero, a la postre, resulta tremendamente tóxica para la coherencia interna de la trama, como ocurre con esta ciencia ficción de la FOX.

Las limitaciones de los multiversos para la narración serial también demarcaban el recorrido de *Awake* (NBC, 2012), uno de los estrenos más estimulantes del año. El detective Michael Britten sufre un accidente de coche mientras viaja con su mujer y su hijo. Al despertar, unas veces aparece en un mundo donde ha sobrevivido su esposa y otras en las que es su vástago quien se mantiene vivo. Confuso, ejerciendo el duelo en dos realidades paralelas, Britten se vale de su condición intersticial para resolver los crímenes de ambos lados, logrando que la información de un universo complementa al otro. Si en *Fringe* los peinados y decorados ayudan a distinguir los universos narrativos, en este policíaco paranormal la paleta cromática ejerce de amarre: la realidad donde la esposa sobrevive adopta una fotografía rojiza mientras que el universo de Britten con su hijo se colorea de tonos azules. La serie ha sido cancelada tras trece entregas, “evitando” la mayor dificultad de un producto de estas características: la pervivencia en el tiempo de una premisa tan atrevida, algo que, como hemos visto, ha pasado factura a *Fringe*.

2.2. Regreso al futuro: los saltos temporales

Si los multiversos son retadores, más atrevidas han sido las experiencias con la temporalidad narrativa. Según Gennette, toda obra narrativa cuenta con un tiempo del *relato* (los acontecimientos tal y como se le presentan al espectador) y el tiempo “ideal” de la *historia* (ordenado cronológicamente y sin elipsis, que tiene que ser reconstruido por el receptor de acuerdo con los datos que nos aporta el relato) (1989). Jugando con estas dos variables, series como *Lost*, *Damages* o *FlashForward* han estilizado la narración televisiva, conduciéndola hasta cimas tan refinadas como endiabladas.

La abortada *Boomtown* (NBC, 2002-03), por reivindicar un precedente poco conocido, construye un relato fragmentado que, además de dislocar el punto de vista ante el crimen de la semana, propone la verdad como un puzzle que comienza siempre en *flashforward* (ida al futuro). *Damages* (FX/Direct TV, 2007-12)

⁵ Para complicar aún más las posibilidades, la cuarta temporada introduce una variante que duplica los universos narrativos: los dos mundos ya conocidos adoptan una nueva versión donde un personaje clave (Peter Bishop) no ha existido y, por tanto, los sucesos vuelven a variar sensiblemente.

—que tuvo su correlato español en *Acusados* (2009-10)— maneja dos temporalidades que avanzan en paralelo, instaurando así un texto perverso que hurta detalles al espectador y satura el relato de minas narrativas. La jadeante *Breaking Bad* (AMC, 2008-13) también echa mano de estos saltos narrativos para generar tensión. Emulando la secuencia de apertura de la serie, la quinta temporada comienza con una ida al futuro que nos muestra a su protagonista en una situación tan sorprendente que la angustia por saber cómo ha llegado hasta ahí ejerce de palanca narrativa.

Pero el caso paradigmático es el de *Lost* (ABC, 2004-10), un laberinto narrativo que inscribe los saltos temporales como elemento estructural de cada capítulo: los *flashbacks* (vueltas al pasado) que nos permitían conocer más detalles de un personaje. A partir de la *season finale* de la tercera temporada, el rompecabezas se enriquecía con *flashforwards*. Por si fuera poco, toda la trama sufre un vuelco y el universo narrativo se reubica en los años setenta mientras que, en su sexta y última temporada, la narración juega con los multiversos, sustituyendo las idas al futuro y los viajes al pasado por los *flash-sideways*: las historias de los personajes en un mundo alternativo. Así, *Lost* acabó configurando un relato infernal, arrollador, levantando uno de los jeroglíficos narratológicos más sofisticados del imaginario colectivo, configurando un enigma que todo espectador entregado quería ordenar.

Muchos otros guionistas han querido emular a *Lost*, sin ganancia. Series que habilitan un misterio insondable de largo recorrido, un reparto coral, una mitología ecléctica, mezcla genérica (thriller, fantasía, sci-fi), aroma conspirativo y, lo que más nos interesa aquí, un relato desgajado mediante saltos temporales. En España lo intentó *El internado* (2007-10)⁶. En USA, la fallida *Day Break* (ABC, 2006), que apenas duró seis capítulos en antena, relataba —al más puro estilo *The Groundhog Day*— cómo un detective acusado de asesinar al fiscal del distrito revivía una y otra vez el mismo día. Mayor recorrido obtuvo *Flashforward* (ABC, 2009-10). Partía de un desmayo colectivo en el que la gente atisba su futuro ocho meses después. Así, la serie explotaba la tensión narrativa de las paradojas temporales y el juego de la profecía autocumplida. Sin embargo, un pistoletazo tan seductor se tropezaba con unos personajes planos y unos conflictos prescindibles, que revoloteaban en espiral sin avance dramático. Más sangrante fue el caso de *The Event*. Los primeros tres minutos de la gran apuesta de la cadena para aquella temporada resultan paradigmáticos del ahogo narratológico: un presente confuso y dos *flashbacks* caprichosos que encienden la trama con respiración artificial, sin un conflicto dramático patente más allá de los saltos temporales. De estos dos últimos fracasos puede extraerse una lección: el conflicto ha de asentarse en los personajes, no en el dispositivo narrativo. Esto último ejerce la labor de maquillaje: si la historia es buena, la realza; si no, parece imposible que haga maravillas más allá del amanecer. Por eso, otro desengaño,

⁶ Para una comparación entre el éxito de la ABC y la popular propuesta de Antena 3 y Globomedia, véase Canovaca (2011).

Prison Break (Fox, 2005-09) nunca alcanzó la notoriedad de su debut, donde la tensión de luchar contra una espada de Damocles temporal –la ejecución de Lincoln Burrows– definía las relaciones entre los personajes y multiplicaba la resonancia de los conflictos dramáticos en un paisaje claustrofóbico. Al estirarlos como un chicle, la serie perdió pegada.

2.3. Tic, tic, tic: acción en tiempo real

Si como *melting pot* genérico *Lost* contrae una deuda con el *Twin Peaks* de David Lynch, desde el punto de vista narrativo no se comprende el tremendo tsunami provocado por los robinsones *new age* de Abrams sin el salto mortal de *24* (Fox, 2001-10). Este emblemático thriller antiterrorista fue el primero en apostar, sin ambages, por el relato serial. Desde su concepción, la serie establecía con el espectador un pacto de totalidad: 24 capítulos donde el tiempo diegético se hacía coincidir con el tiempo real. Acompañada machaconamente de relojes que recuerdan la importancia milimétrica del tiempo en la serie, la amenaza del *deadline*, cada hora de las aventuras de Jack Bauer equivalía a una hora de visionado⁷.

Desde una concepción genérica y formal completamente opuesta, *In Treatment* (HBO, 2008-10) también transmite esa sensación de “acción en tiempo real”. Sin embargo, la mayor novedad de este drama psicoterapéutico de la HBO consiste en apostar por un formato radical, implacable, nunca testado en la ficción anglosajona: un relato que podía consumirse de forma horizontal o vertical. Empleando un ritmo parsimonioso y una puesta en escena frugal –dos personas conversando en una habitación–, cada episodio presenta media hora en la vida del doctor Paul Weston. La peculiaridad es que se trataba de una serie diaria⁸ que mantenía el mismo paciente cada día de la semana: 43 capítulos, de lunes a viernes, durante nueve semanas. De este modo, el espectador podía seguir la historia de forma lineal –de lunes a viernes– o escoger la verticalidad de saltarse algún personaje con crisis más incómodas (o menos interesantes) o acompañar a uno solo de los personajes en un segundo visionado.

⁷ Esta idea de hacer coincidir el tiempo diegético con el tiempo real ya había sido experimentada en cine. Su ejemplo más conocido es *High Noon* (1952). En el ámbito televisivo se puede destacar un referente famoso: en la comedia *Mad About You* (NBC, 1992-99) hicieron un capítulo –rodado, además, en plano secuencia– donde los personajes estaban los 22 minutos esperando a que se durmiera su bebé, a la puerta de la habitación. Se tituló “The Conversation” (6.9.).

⁸ Hay géneros dramáticos de ficción televisiva, como la *soap-opera* o la telenovela, que también son diarios, pero, además de no estar programados en *primetime*, su complejidad estética y narrativa resulta mucho más limitada que la de *In Treatment*, por lo que no aceptan comparación.

2.4. Escúchame, pero no me creas: los narradores tramposos

Entre las herramientas con las que cuentan los creadores audiovisuales, una de las más fértiles es la de jugar con el narrador explícito, algo que ha cosechado notable éxito en los denominados *puzzle films* (*Fight Club*, *The Usual Suspects*, *Memento*) (Buckland: 2009). El drama televisivo no usa la voz en *off* con tanta soltura como el cine. Está la rememoración nostálgica como excusa (*The Wonder Years*, *Cuéntame*), el cadáver que aplica suave sarcasmo a las costumbres burguesas (*Desperate Housewives*) o el monólogo interior como herramienta para humanizar personajes ariscos o inicialmente negativos (la divertida Marshall de *In Plain Sight* y, sobre todo, el asesino en serie que centra *Dexter*). Salvo en la Mary Alice de *Desperate Housewives* (ABC, 2004-12) y alguna broma puntual de Dexter Morgan, no son narradores que jueguen con el relato, sino voces internas que completan la psicología de los personajes o colorean el tono de la historia.

En la comedia, por el contrario, resulta más habitual encontrar narradores que trasieguen con lo que cuentan, tanto engañando mediante la voice over como pervirtiendo el punto de vista. Son comedias que juegan con la instancia enunciativa del relato aportando una chispa explosiva a la narración. El padre que, desde el año 2030, relata a sus hijos adolescentes *How I Met Your Mother* (CBS, 2005-) no cesa de pugnar con *flashbacks* y *flashforwards*, trampas en la focalización o el irónico contrapunto entre su *voice-over* y los hechos ocurridos. Así, por pulsar uno de los muchos botones posibles, la focalización es la llave del capítulo 2.4., donde se nos narra una peripecia de excesos del protagonista que, al final del capítulo, debemos releer al saber que Barney había usurpado la identidad de Ted. Hay otras ocasiones donde no es necesario que exista la trampa, puesto que simplemente estamos ante un narrador que se reconoce aturdido y poco fiable:

¡Ah, sí, la cabra! Tan divertido que os va a encantar. Más tarde esa noche, la cabra se encerró en el baño y empezó a comerse uno de los vestidos sucios de Robin y... ¡Esperad un segundo! Robin no vivía aún ahí durante mi trigésimo aniversario... ¿Cuando pasó esto? Oh, esperad, la cabra estaba en mi 31 cumpleaños ¡Perdonad, chicos! ¡Me había equivocado! (3.17.)

En *Scrubs* (NBC, 2001-10), el antiheroico médico residente que la protagoniza mezcla imaginación y surrealistas ensoñaciones en los hilarantes sucesos hospitalarios que describe. Al narrar (y focalizar) el relato, la imaginación de JD viste a la pareja protagonista de Batman y Robin (1.8.), convierte el relato en una sit-com tradicional (4.17.) o permite un capítulo musical con la excusa de la enfermedad de una paciente (6.6.).

Una última modalidad de “travesura” para trampear con la instancia narradora lo ofrece el Ron Howard de *Arrested Development* (Fox, 2003-06). Su remedo del documental expositivo habilita un *off* omnisciente que nos transporta al pasado íntimo de los personajes, inserta fotos fijas, falso metraje de archivo... ¡hasta gráficos explicativos de las relaciones paterno-filiales! Además de ocurrencias ingeniosas y surrealistas que chocan con el pacto de lectura documental, la ruptura de la credibilidad narrativa se produce al insertar falsos avances por parte del narrador: “En el próximo *Arrested Development*” no es más que una forma de cerrar tramas abiertas durante el mismo capítulo, quebrando, además, la expectativa del espectador y una clásica convención televisiva.

2.5. Otras piruetas narrativas

El intento por saltar el más-difícil-todavía alienta *Community*, el programa más ambicioso de la televisión actual, el más vanguardista, el que empuja sus límites una y otra vez. Creada por Dan Harmon, esta *sitcom* cuenta las historias de un grupo de siete personajes –de diversas edades, credos y razas– que asisten a una especie de estafalaria Universidad para mayores. Con un humor a caballo entre el chiste ingenioso, la comedia física y el surrealismo rampante, *Community* destaca por el frondoso grado de intertextualidad de sus episodios. Esta olla a presión de homenajes culturales y referencias pop hace que su fórmula –es decir, los episodios “normales”– constituyan la excepción. *Community* dinamita las coordenadas estéticas y narrativas habituales para adoptar el pastiche, la parodia, la relectura... o la voltereta narrativa.

Porque desde el punto de vista de las formas de contar *Community* ha regalado alguno de los capítulos más extravagantes de los últimos años, con fórmulas vírgenes y chispeantes. En “The Psychology of Letting Go” (2.3.) una de las subtramas –Abed ayudando a dar a luz a una mujer– se desarrolla con los personajes en segundo plano, inadvertidos para el espectador no atento. Hacia el final de la segunda temporada, *Community* recoge una idea que por ejemplo *Friends* disponía una vez al año: el *clip show*, una especie de capítulo recordatorio donde, con la excusa de que los personajes recuerdan sucesos del pasado, el episodio se compone de fragmentos de capítulos anteriores (*flashbacks* textuales, en sentido estricto). Harmon le aplica una vuelta de tuerca y su “Paradigms of Human Memory” se inventa sus analepsis, de modo que regresamos a sucesos... que nunca hemos visto en la serie. En su tercera temporada las contorsiones narrativas de *Community* han incluido, entre otras, una emulación del didáctico documentalismo expositivo de Ken Burns (“Pillows and Blankets”, 3.14.), una narrativa interactiva, con los personajes metidos en un juego de animación de 8 bits (“Digital Estate Planning”, 3.20.) y, en el epi-

sodio más sofisticado del año, una misma historia contada desde seis puntos de vista distintos (“Remedial Chaos Theory”, 3.4.). Este último episodio –ya referido al inicio de este ensayo– constituye una variante del denominado “efecto Rashomon”, de modo que el episodio nos muestra las ligeras variaciones que la salida de cada personaje produce sobre el mismo molde argumental.

Las virguerías de *Community* simplemente sistematizan los denominados episodios especiales, auténticos ejercicios de estilo que han alcanzado cotas muy retorcidas. Es habitual que las series, sobre todo las que ofrecen una trama más autoconclusiva, decidan “premiar” a los espectadores fieles con una dislocación de las expectativas. Coincidiendo con los *sweeps*, los capítulos especiales también permiten a los creadores salir de la rutina y experimentar con el formato, la estética o la narración. Resulta imposible detallar todas las cabriolas que las series han exhibido; la lista sería interminable⁹. Pero como botón de muestra resaltamos dos de las primeras piruetas narrativas especialmente audaces: el relato hacia atrás (al estilo *Memento*) y la pantalla partida. En el episodio “The Betrayal” (9.8.), los creadores de *Seinfeld* (NBC, 1989-98) optan por rebobinar la historia, en pequeñas escenas de menos de dos minutos que, siguiendo la nueva lógica, comienzan por los títulos de crédito de cierre. También ocurrente es el pistoletazo de salida de la tercera temporada de *Coupling* (BBC2, 2000-04): acorde con la ruptura sentimental de los protagonistas, “The Split” (3.1.) nos presenta todo el relato con el encuadre dividido en dos, para que podamos seguir las reacciones del chico y la chica al mismo tiempo.

⁹ Joss Whedon, por ejemplo, los empleó con notable éxito en *Buffy*, donde se recuerdan especialmente un episodio musical y otro completamente mudo. En *Supernatural* destacan pastiches del cine de terror o complejos ejercicios metaficcionales donde los personajes de ficción se ven envueltos en el rodaje de una serie llamada *Supernatural*. En *The X-Files* adoptaban durante todo un capítulo el estilo visual y la anarquía narrativa de la telerrealidad de *Cops*. En *E.R.* se atrevieron con un documental directo (“Ambush”, 4.1.), algo que emuló hace poco *Grey’s Anatomy* (“These Arms of Mine”, 7.6.).

3. Avistando el futuro: las narrativas transmedia y el “efecto Reichenbach”

Esos dos últimos ejemplos son de los años 1997 y 2002 e implícitamente prefiguran el estruendo narrativo que se generalizó después. Esto recuerda que la televisión, como cualquier medio vivo, anda en movimiento perpetuo, mutando en sus formas y evolucionando sin cesar. La pregunta que hay que hacer diez años después es hacia dónde se mueve. En lo que respecta al relato, parece que los siguientes pasos podrían discurrir por dos sendas que aquí –con la esperanza de ahondar en ellas en futuras investigaciones– simplemente apuntaremos.

3.1. Las narrativas transmedia

Desde la propia wikipedia es posible acceder a la definición que Henry Jenkins ha dado sobre este fenómeno: “La narrativa transmedia representa un proceso donde elementos integrales de una ficción son sistemáticamente dispersados a través de múltiples canales de distribución con el propósito de crear una experiencia de entretenimiento coordinada y unificada. Idealmente, cada medio hace su propia contribución única para el desarrollo de la historia” (Jenkins, 2011).

Es pronto para calibrar todo su alcance. Ahora la televisión es solo una parte más, principal, por supuesto, pero una porción más del universo narrativo. Hay epílogos en DVD (*Lost*), webisodios (*Battlestar Galactica: The Face of the Enemy*), series que se continúan en cómics (*Buffy*), sagas que amplían su universo narrativo en el cine (*Star Trek*), ampliación de las historias en blogs (la bitácora de Barney Stinson, alojada en la web de *How I Met Your Mother* o los blogs de cada personaje de *Skins*, donde relataban sus vacaciones de verano) e incluso personajes que se expresan a través de twitter (el Nathan de *Misfits*, la Sue Silvester de *Glee* o el Homer de *Los Simpson*). Las posibilidades son muchas más, potencialmente inabarcables: juegos de mesa asociados, videojuegos, campañas virales, *mashups*, novelas que amplían el universo narrativo o acciones promocionales tan sorprendentes como aquella campaña llamado “The Lost Experience” (Bellón, 2012). Por no hablar de las infinitas posibilidades de la *fan fiction* y demás contenidos –tanto críticos como creativos– generados por los consumidores. La transmedialidad ha supuesto la última revolución del relato y aún está, esplendorosa, en marcha, con muchos ángulos por explorar.

3.2. El efecto Reichenbach

Por otro lado, encontramos un manierismo que ha llevado al cuestionamiento de las propias reglas de la serialidad, lo que hemos denominado como el “efecto Reichenbach”. Desde los folletines del XIX, la norma más sagrada del relato serial consiste en evitar cualquier acto irreversible. El más oscuro es la muerte, ese viaje que solo expide billete de ida. Por eso Conan Doyle, ante la indignación popular, tuvo que rectificar y resucitar torpemente a Sherlock Holmes, tras despeñarlo por las cataratas suizas de Reichenbach en “El problema final”. Le salvó la elipsis y el bucle pudo restablecerse con nuevas aventuras. Hemos ido explicando a lo largo de este artículo cómo la ficción televisiva mantiene, en lo esencial, la mayoría de las características de la literatura por entregas. Pero no cesa en su intento por hacerlo evolucionar. A lo largo de las dos últimas temporadas, un buen puñado de propuestas han subvertido este código sagrado lanzándose a lo irreversible: sacar de la partida a una pieza principal, asesinar a uno de sus protagonistas.

La muerte es el mecanismo dramático por excelencia, un terremoto para cualquier historia. Muchas series van aligerando roles a lo largo de la trama, ya sea por necesidades presupuestarias o por coherencia del guión. Tony Soprano y su banda ajustan cuentas con Pussy Bonpensiero al cierre de la segunda entrega y, paulatinamente, van cayendo legionarios... pero no es hasta el final de la serie —como es preceptivo— cuando los hachazos se ciernen sobre el reparto principal. Los apaleados de *Battlestar Galactica* (Syfy, 2004-09) también se condensan en la cuarta temporada, cuando la expedición está ya a un sector de cumplir su tarea imposible. Lo mismo se puede decir de obras magnas como *Deadwood* o *The Wire* propuestas donde la muerte es moneda corriente. En ambas se atestan los cementerios, pero ningún personaje principal lo visita de forma prematura. Bill Hickcock o el predicador son “retirados” en la primera temporada del western de la HBO, pero ninguno de los dos conformaba el cuarteto protagonista (Bullock, Swearengen, Trixie y Miss Garrett). En la obra magna de Simon —otra orquesta donde el concepto de “protagonista” se antoja problemático— mueren pronto peones como Wallace o personajes con un arco limitado, como el Frank Sobotka de los puertos. Incluso un D’Angelo es asesinado cuando su jerarquía en la trama se torna marginal. El resto de combatientes se topan con la guadaña al final del trayecto: Stringer cuando su organización es desplazada por Marlo en la tercera temporada y muchos otros al despedir para siempre las calles de Baltimore¹⁰.

¹⁰ En este sentido, el caso de *Sons of Anarchy* (FX, 2008-) es digno de mención. La falta de agallas para dar jaque mate y llevar la trama a sus últimas consecuencias supone el gran lastre de la serie creada por Kurt Sutter. Es algo —el abismo— con lo que amagó la cuarta temporada de *Dexter*, pero le entró el vértigo nada más asomarse. A la postre, el asesinato de Rita se reveló como una excusa para quitarse de en medio a la familia del forense psicópata. Esta variante del “asesinato estratégico para la trama” sí tocó el cielo con *The Shield*, con aquella quinta temporada que partía en dos al emblema de la FX. Ya en el piloto habían optado por fundar el conflicto limpiándose a un policía que parecía protagonista. Pero lo que relanzó todo fue la muerte de un personaje medular, un acto irreversible que espoleó los dos últimos años en una desquiciada cacería con aromas bíblicos y final estremecedor.

Este recuento –que no pretende ser exhaustivo, sino ejemplificador– palidece ante lo visto en las dos últimas temporadas. En sus intentos por buscar nuevos ángulos, varias historias han afrontado las consecuencias de cargarse a uno de los protagonistas. En *Southland*, a mitad de temporada y sin que la trama lo insinuara, matan a uno de los seis protagonistas en un episodio memorable (“Code Four”, 3.4.). No hay nada como flirtear con la mortaja para que un relato gane enteros y Nate Moretta ejerció de mártir para la causa. Después aterrizó *Game of Thrones*. La saga de George R. R. Martin es coral. Pero del once titular se fueron al dique seco ni más ni menos que cuatro jugadores, incluyendo lo más parecido a un protagonista: Lord Stark, el personaje de mayor empatía para el espectador. Un ratio altísimo y solo comprensible si entendemos el primer libro como un prólogo de la sangrante gesta en Poniente.

Hacia final del año 2011 llegó la bofetada más sonora. *Boardwalk Empire* (HBO, 2010-) exhibía, básicamente, dos protagonistas: Nucky Thompson y Jimmy Darmody. Dos centros gravitatorios. Dos ambiciones. Solo una ha sobrevivido a la lluvia. Un flujo similar ha agitado *The Walking Dead* (AMC, 2010-), con ese ya legendario capítulo (“Better Angels”, 2.12.) donde Shane y Rick, por fin, ajustan cuentas con el destino. Aún con todo, el movimiento más radical lo ha dibujado la factoría Falchuck-Murphy. En *American Horror Story* (FX, 2011-) mantienen el género, el aroma insano, el estilo alucinado, la estructura narrativa, la casa encantada... ¡pero resetean a todos los personajes menos uno! Así han dado a luz un formato narrativo inédito: una serie compuesta de miniseries –cada temporada– unidas por el cordón umbilical de Constance, el personaje protagonizado por Jessica Lange.

4. Conclusión

“Puedo distinguir la vida de la televisión, Jeff. La televisión tiene sentido: tiene una estructura, lógica, reglas...” (Abed, 2.1.). A lo largo de estas páginas hemos intentado describir esa lógica que reclama Abed en *Community*, cartografiando los tipos de relato que ofrece la ficción de la pequeña pantalla. Como si fuera un *alter ego* del Creighton Bernette de *Treme*, cuando David Simon bramó su ya célebre “que se joda el espectador medio” ante Nick Hornby simplemente estaba definiendo, sin saberlo, la última etapa de la ficción televisiva. Una etapa donde esta perfecta máquina de contar historias ha exprimido de forma lúcida todas las posibilidades del relato televisivo, habituando así al espectador medio a unos estándares narrativos mucho más rigurosos. Además, la tecnología está virando los modos de recepción: ahora es posible mirar y remirar una escena, contrastar tus ideas con el twitter de enfrente o contribuir en un *post* o una *wiki* donde miles de personas aportan datos para esclarecer el giro inesperado o la intriga del episodio de anoche. Eso obliga a los creadores a refinar el tiro: cualquier relato, sometido a la sobreexposición de la red, obliga a prever hasta el más mínimo detalle, puesto que cualquier incoherencia o desliz será rápidamente descubierto y diseminado. Porque el relato astuto no solo reclama espectadores inteligentes; también los está creando.

Bibliografía

Arthurs, J.: “Contemporary British Television”, en Higgins, M., Smith, C. y Storey, J. (eds): *The Cambridge Companion to Modern British Culture*. Cambridge: Cambridge University Press, 2010, pp. 171-178.

Bellón, T.: “Nuevos modelos narrativos. Ficción televisiva y transmediación”, *Revista Comunicación*, nº10, vol. 1, 2012, pp. 17-31.

Buckland, W. (ed.): *Puzzle Films: Complex Storytelling in Contemporary Cinema*. West Sussex: Blackwell Publishing, 2009.

Canovaca de la Fuente, E.: “La influencia del serial estadounidense en el mercado español: una comparativa entre *Perdidos* y *El internado*”. En Pérez Gómez, M.A. (ed.): *Previously On. Estudios interdisciplinares sobre la ficción televisiva en la Tercera Edad de Oro de la Televisión*. Sevilla: Universidad de Sevilla, pp. 859-873.

Creeber, G.: *Serial Television: Big Drama on the Small Screen*. Londres: British Film Institute, 2004.

Dickason, R.: “The Popular on British Television: Global Perspectives, National Priorities, Local Preferences”, *Cultural Studies Journal of Universitat Jaume I*, vol. 8, 2010, pp. 57-74.

Gennette, G.: *Figuras*. Barcelona: Lumen, 1989.

Grandío, M. M. y Diego, P.: “La influencia de la sitcom americana en la producción de las comedias televisivas en España”, *Ámbitos*, vol. 18, 2009, pp. 83-97.

Innocenti, V. y Pescatore, G.: “Los modelos narrativos de la serialidad televisiva”, *La balsa de la medusa*, nº 6, 2011, pp. 31-50.

Jenkins, H.: “Transmedia 202: Further Reflections”, *Confessions of an Aca/Fan*, http://henryjenkins.org/2011/08/defining_transmedia_further_re.html, 1 de agosto de 2011 [consultado el 17 de agosto de 2012].

Mittel, J.: “Film and television narrative”, en Herman, D.: *The Cambridge Companion to Narrative*. Nueva York: Cambridge University Press, pp. 156-171.

Nelson, R.: *State of Play. Contemporary "high-end" TV drama*. Manchester: Manchester University Press, 2007.

Newman, M. Z.: "From Beats to Arcs: Toward a Poetics of Television Narrative", *The Velvet Light Trap*, nº 58, Fall 2006, pp. 16-28.

Pérez, X.: "Las edades de la serialidad", *La balsa de la medusa*, nº 6, 2011, pp. 13-29.

Ros, E.: *Las series de ficción en la era de la Post-TV*. Barcelona: Fundación Taller de Guionistas, 2011.

